

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah .(2013). Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat di Rt 50 Kelurahan Sungai Pinang Dalam Kecamatan Samarinda Utara (Tinjauan Peraturan Daerah Kota Samarinda Nomor 02 Tahun 2011 Tentang Pengelolaan Sampah). Jurnal Beraja Niti. Samarinda.

Alamendah. 2010. 3R-Reuse-Reduce-Recycle-Sampah, <https://alamendah.org/2010/07/01/3r-reuse-reduce-recycle-sampah/>

ArtikelSiana. 2014. Pengertian Distribusi, Fungsi. <http://www.artikelsiana.com/2014/11/pengertian-distribusi-fungsi-fungsi-kegiatan.html>

Clark, Donald. (2006). Games and e-learning : www.caspianlearning.co.uk/Whthpcaspian-games_1.1.pdf. Diakses tanggal 23 November 2014.

Daryanto, dan Agung Suprihatin. (2014). Pengantar Pendidikan Lingkungan Hidup. Yogyakarta: Gava Media.

Fathur, 2015, *Belajar Mengenal Adobe Flash CS6 dan Tools Penggunaanya Part 1*, <http://www.okedroid.com/2015/08/belajar-mengenal-adobe-flash-cs6-dan-tools-penggunaanya-part-1.html>

Handriyantini. (2009). Permainan Edukatif (Educational Games) Berbasis Komputer untuk Siswa Sekolah Dasar. Malang: Sekolah Tinggi Informasi & Komputer Indonesia.

J.F. DiMarzio (2008). Android a Programmer Guide. McGraw Hill Professional

Moh.Ahsan,2016. *Game Edukasi Memilih Sampah Berbasis Android Menggunakan Algoritma A-Star (A*)*, Volume. 3,Nomor. 1, Desember 2016 - ISSN. 2503-1945, FTI Universitas Kanjuruhan Malang.

Putu Wira Buana,2014. Aplikasi *Game Edukasi Trash Grabber* Untuk Mengenal Jenis-Jenis Sampah Pada *Smartphone* Berbasis *Android*, Merpati Volume. 2, Nomor. 2, Agustus 2014 - ISSN: 2252-3006, FTI Universitas Udayana.

Reza Buyung Nalendra, Pembuatan Game anak-anak kindergarten seek and seek , AMIKOM, Yogyakarta, 2012.

Rizal, 2014, *Metode prototype* <http://thesis.binus.ac.id/Doc/Bab2/2012-1-00403-IF%20Bab2001.pdf>

Setiyawan, D. 2012, *Pengertian Android, Kekurangan dan Kelebihannya*, <http://danisetiyawan.com/pengertian-android-kekurangan-dan-kelebihannya/>

Soeheri, 2016. *Game Edukasi “Petualang Adit Dan Rara” Dengan Metode Pheg (Playability Heuristic Evaluation For Educationalgames)*, Februari 2016 - ISSN : 2302-3805, *STMIK AMIKOM Yogyakarta*.

Wafda Adita Rifai.(2015). *Pengembangan Game Edukasi Lingkungan Berbasis Android*.Universitas negeri Yogyakarta.

Wikipedia. 2016. Adobe_Photoshop. https://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop diakses tanggal 8 Agustus 2017

Yuswantoko, Y. 2012, *Pengertian Storyboard*, *yukho angkatan11*, <http://eyangeyuswan.blogspot.co.id/2012/10/pengertian-storyboard.html>

Zazuli, 2013, *Pengertian Flowchart dan Contoh Simbolnya*, <http://zonapanda.blogspot.co.id/2013/02/pengertian-flowchart-dan-contoh.html>

